MB ELECTRONICS

ZEESLAG PER COMPUTER

Instructies

Versie 1.0 - 1977

Met een echt computergeheugen, licht- en geluidseffecten

2 spelers

BELANGRIJK

Lees eerst goed de instructies.

INHOUD

1 basis met aan beide kanten diverse programmeerknoppen, speelvelden, een batterijkastje met deksel.
1 tussenscherm met daarop aan weerskanten de zee van de tegenstander (controleveld).
2 sets witte stiften.
2 sets rode stiften.
2 vloten, elk bestaande uit 1 vliegtuigmoederschip (5 gaten), 1 kruiser (4 gaten), 1 fregat (3 gaten), 1 onderzeeër (3 gaten) en 1 mijnenveger (2 gaten).
1 instructieboekje.
N.B. U heeft twee 9-volts (bij voorkeur alkaline-) batterijen nodig. Deze zijn niet bijgesloten.

DOEL VAN HET SPEL

Vind als eerste de vloot van de tegenstander.

Verkorte spelregels

(Uitgebreidere informatie vindt U verderop in het boekje)

1. Maak alle stiften en bootjes los. Ieder krijgt 5 verschillende bootjes en rode en witte stiften.
2. Plaats twee (alkaline) batterijen van 9 volt naast elkaar in het batterijkastje, door het deksel op te wippen en de batterijen aan de clips te bevestigen.
3. Plaats het tussenscherm tussen de beide speelhelften.
4. Zet de knop op ON (U hoort nu constant PIEP-PING) aan de ene zijde en op LOAD aan de andere zijde.
5. Schuif de blauwe en gele knoppen naar links op CM en CLE en druk ze in. U hoort dan een toon als teken, dat het computergeheugen schoon is.
6. Plaats eerst één bootje willekeurig op Uw speelveld. Bijvoorbeeld op A-2 en A-3.

7. U schuift op het controlepaneel de blauwe knop op A en drukt die in (U hoort een toon), de gele knop op 2 en drukt die in (U hoort een toon). Hierna drukt U de rode knop in.
   Nu moet positie A-3 ingebracht worden. U kunt de blauwe knop op A laten staan (die hoeft niet opnieuw ingedrukt te worden). De gele knop verschuift U naar 3, druk die in (U hoort een toon) en druk vervolgens weer de rode knop in (U hoort weer een toon).
   (Let op, dat U maximaal drie of minimaal twee tonen hoort en altijd als laatste de rode knop gebruikt).
8. U heeft nu één schip ingeprogrammeerd. U zet nu weer het volgende schip ergens neer en programmeert de positie van de gaatjes op dezelfde wijze. **Let op, dat U bij iedere combinatie van een letter en een cijfer telkens als laatste de rode knop gebruikt.**
9. Als alle schepen (totaal 17 posities per speler) zijn ingebracht, moet iedere speler”WOEP”horen, als teken, dat het allemaal correct is gebeurd. (Tijdens het programmeren heeft U gehoord, dat iedere speler een eigen toon heeft). Hoort U het woep-signaal niet, dan heeft U iets vergeten. Schuif de knoppen weer naar links op CM en CLE, druk ze daar in en begin opnieuw.
10. Als alle posities zijn ingebracht (U heeft dus aan iedere kant een maal WOEP gehoord), dan zet U de knop over van LOAD naar GO. U bent klaar om te spelen.
11. Nu gaan beide spelers schoten op elkaar afvuren. Stel, U wilt schieten op B-1. U neemt een witte stift en plaatst die op het tussenscherm (controleveld). U zet de blauwe knop op B en drukt die in, de gele knop op 1, drukt die in en **vervolgens drukt U op de rode knop**. U heeft nu een schot afgevuurd. Is dat schot raak, dan hoort U een explosie en ziet U onderaan het tussenscherm een lichtflits. De tegenstander meldt in welk schip. U vervangt de witte stift door een rode. (Dus: **de witte stiften geven missers** en de **rode voltreffers aan**). Was het schot mis geweest, dan was het geluid weggestorven en kon de witte stift blijven staan.
12. Op deze wijze vuren de twee spelers om beurten schoten af en markeren treffers en missers op het rechtop geplaatste controleveld.
13. Die speler, die als eerste erin slaagt om alle schepen van zijn tegenstander op te sporen en te laten zinken, hoort bij de laatste voltreffer het overwinningsteken WOEP-WOEP-WOEP.

Uitgebreidere informatie en spelregels vindt U verderop in dit boekje.

IN ELKAAR ZETTEN VAN HET SPEL

1. Open het batterijkastje (fig. 1).
2. Bevestig aan iedere clip een batterij en plaats ze naast elkaar. Leg het stukje schuimplastic er op en duw de deksel weer op zijn plaats

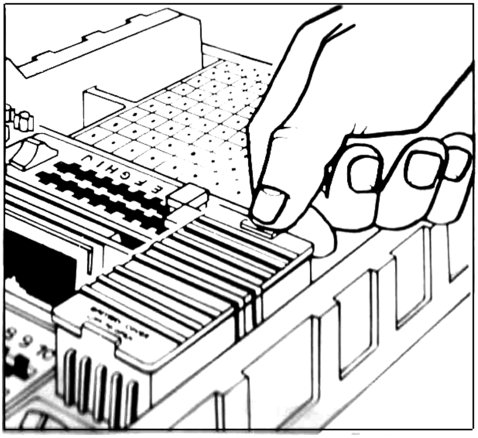


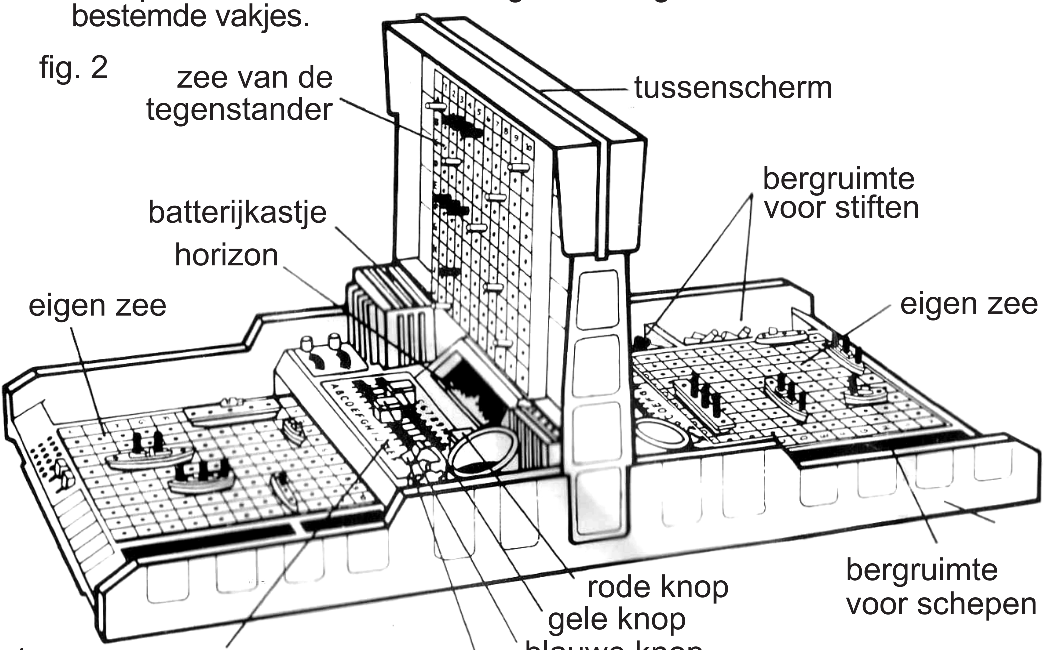
fig. 1

3. Schuif het tussenscherm in het midden op de basis, zodat de twee speelvelden van elkaar zijn afgeschermd (fig. 2). Iedere speler heeft dan een eigen zee-speelveld (horizontaal) en controleveld (verticaal). De spelers mogen elkaars velden niet zien.

VOORBEREIDING VOOR HET SPEL

1. Iedere speler neemt een set rode en witte stiften en een set schepen. Maak alles voorzichtig los en leg ze in de daartoe bestemde vakjes.

fig. 2



1. TESTEN VAN DE COMPUTER

Voor het eerste spel, na het inzetten van nieuwe batterijen, of als het spel een tijdje niet gebruikt is, moet de computer als volgt getest worden:

(a) Schuif de witte ON/OFF knop op ON en de andere witte knop op LOAD. Dan moet het ‘‘piep. . . ping’’ sonargeluid hoorbaar zijn.

(b) Op een van de controlepanelen . . .

i. Schuif de gele knop naar ‘‘CM’’ en druk die daar in (zo wordt het computergeheugen ‘‘‘schoon’’ gemaakt). U HOORT DAN EEN TOON. Laat de knop weer los.

ii. Schuif de blauwe knop naar ‘‘A’’ en druk die daar in. U HOORT EEN TOON

iii. Schuif de gele knop naar ‘‘‘1’’’ en druk die daar in. U HOORT EEN TOON.

iv. Druk nu de RODE knop in. U HOORT WEER EEN TOON.

(c) Doe hetzelfde (als in b) aan de andere kant.

(d) Schuif de LOAD/GO knop naar ‘‘GO’’.

(e) Op het eerste controlepaneel (besproken bij punt b hierboven)

i. Druk de blauwe knop op ‘‘A’’ in.

ii. Druk de gele knop op ‘‘1’’ in.

iii. Druk op de RODE knop. U hoort dan het geluid van een afgevuurd schot en een lichtflits is zichtbaar aan de horizon, gevolgd door het geluid van een explosie en daarna hoort U het ‘‘Woep-Woep-Woep’’ signaal (dat U tijdens het spel ook hoort als U alle schepen van de tegenstander heeft opgespoord en dus heeft gewonnen).

(f) Op het andere controlepaneel doet U hetzelfde.

i. Druk de blauwe knop op ‘‘A’’ in.

ii. Druk de gele knop bij ‘‘1’’ in.

iii. Druk de RODE knop in. U hoort dan hetzelfde geluid als besproken bij punt e, behalve het ‘‘Woep-Woep-Woep’’ signaal voor de overwinning, want de andere partij was eerder.

Hoort U géén geluid, of is er geen lichtflits aan de horizon, VERVANG DAN DE BATTERIJEN OF CONTROLEER DE BATTERIJAANSLUITINGEN.

Door zwakke batterijen valt de lichtflits uit en worden ongelijkmatige geluiden en onjuiste resultaten tijdens het spel veroorzaakt. Het kan ook komen doordat de batterijen niet goed bevestigd zijn.

2. ZO WERKEN DE VERSCHILLENDE KNOPPEN

N.B. Een coördinaat is een combinatie van een letter en een cijfer, ter aanduiding van een punt op een van beide velden. Bijvoorbeeld “D-4”” (fig. 3).

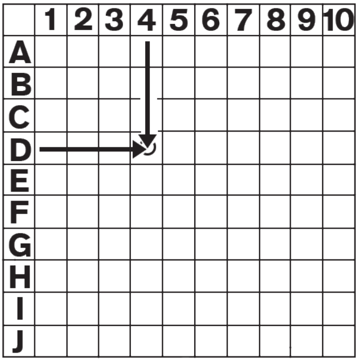


fig. 3 - Plaats van coördinaat “D-4”.

WITTE SCHUIFKNOPPEN

(a) Aan één kant van het spel zit een witte knop, waarop “ON/OFF” staat. Hiermee wordt het spel aan (= ON) en uit (= OFF) gezet.

(b) Aan de andere kant zit een witte knop, waarop “LOAD/GO” staat.
   i. STAAT DE KNOP OP **LOAD**, DAN KAN DE COMPUTER WORDEN GEPROGRAMMEERD.
   ii. STAAT DE KNOP OP **GO**, DAN IS DIT DE SPEELPOSITIE, WAARBIJ OVER EN WEER SCHOTEN GELOST KUNNEN WORDEN.

(c) Staat de witte knop op ON, dan hoort U het voortdurend “piep . . . ping” sonargeluid. Dit betekent dat de stroomvoorziening goed is.

GELE KNOP

Deze knop dient voor twee dingen:

(a) **ALS DE WITTE SCHUIFKNOP OP LOAD STAAT:** Wordt de gele knop naar “CM” (geheugen schoonmaken) gezet en daar ingedrukt tot een geluid hoorbaar is. **Alle eerder ingebrachte gegevens die in het computergeheugen zaten worden er dan uitgeveegd. Aan het begin van ieder spel moeten de spelers de gele knop bij “CM” indrukken.** DEZE “CM” UITWERKING GELDT NIET, ALS

DE WITTE SCHUIFKNOP OP “GO” STAAT.
Nadat eerst de gele knop bij “CM” is ingedrukt, worden daarna de cijfers van de posities van de schepen in de computer ingebracht. Blijft bij het inbrengen het cijfer constant, bijv. B-9, C-9, D-9, E-9 (zie de ligging van de kruiser in fig. 4), dan hoeft knop 9 niet steeds weer opnieuw ingedrukt te worden. (Het geeft niet als het wel gebeurt). Na de eerste keer hoort U geen geluid meer als U wéér op 9 drukt.

(b) **STAAT DE WITTE SCHUIFKNOP OP GO,** dan wordt de **GELE** knop gebruikt om een cijfercoördinaat in te brengen, waarop U tijdens het spel een schot wilt lossen op de zee van de tegenstander.

BLAUWE KNOP

Deze knop heeft twee functies:

(a) **ALS DE WITTE SCHUIFKNOP OP LOAD STAAT**, dan kan een speler met de blauwe knop op “CLE” een vergissing in de LAATSTE inbreng van een cijfer en/of letter verbeteren, zowel vóór als nadat de rode knop is ingedrukt, zonder alle dáárvoor ingebrachte gegevens uit te wissen.
De BLAUWE knop wordt gebruikt om de letters van coördinaten van de schepen in de computer in te brengen (zoals de GELE knop dient voor het inbrengen van de cijfers).

(b) **STAAT DE WITTE SCHUIFKNOP OP GO,** dan wordt de blauwe knop gebruikt om de letter van een coördinaat in te brengen, waarop U in de zee van de tegenstander tijdens het spel wilt vuren.

RODE KNOP

Deze knop heeft eveneens twee functies:

(a) **STAAT DE WITTE KNOP OP LOAD**, dan MOET de rode knop ingedrukt worden **na iedere** volledige inbreng van een coördinaat (die bestaat uit een letter en een cijfer). Alleen op die manier wordt het coördinaat in het computergeheugen ingebracht.

(b) **STAAT DE WITTE KNOP OP GO,** dan is de rode knop de afvuurknop(FIRE) geworden, waarmee het schot wordt gelost **nadat** éérst de combinatie van een letter en een cijfer is ingedrukt.

SPELREGELS

A. HET PROGRAMMEREN VAN DE COMPUTER

1. Zet de witte knop op ON. U hoort dan het “PIEP . . . PING” geluid van de sonar.
   N.B. Als de computer tijdens het spel wordt uitgezet (OFF), dan wordt alle informatie uit het computergeheugen gewist.
2. Zet de LOAD/GO knop op LOAD. Beide spelers moeten dan op hun gele knop bij “CM” drukken om het computergeheugen schoon te maken. Dit moet vóór ieder nieuw spel gebeuren.
3. De spelers plaatsen dan een van hun vijf schepen op hun eigen zee-speelveld. De twee pinnetjes aan de onderkant van de schepen passen in de gaatjes van het zee-speelveld. De schepen mogen willekeurig op het zee-speelveld worden geplaatst. Een schip mag nooit over de rand van het speelveld liggen of een letter of cijfer bedekken.
4. Als Uw schip op zijn plaats ligt moeten de coördinaten ervan in de computer ingebracht worden:
   Elk schip heeft evenveel coördinaten als er gaten zitten in het schip. Bijvoorbeeld in het vliegtuigmoederschip zitten vijf gaten en het beslaat daarom vijf coördinaten B-1, B-2, B-3, B-4 en B-5 op het speelveld (fig. 4). Druk voor het inbrengen van het

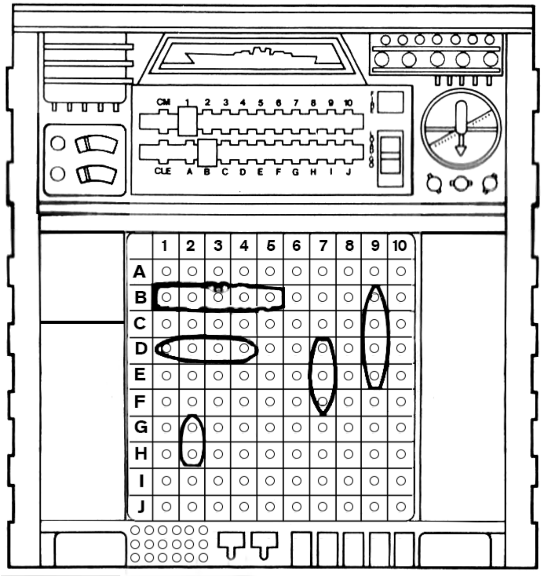
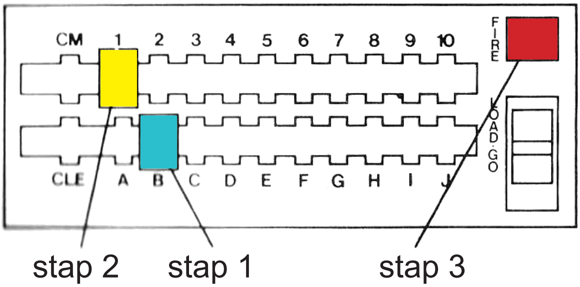


fig. 4

eerste coördinaat de BLAUWE knop in bij “B” en de GELE knop bij “1” en daarna de RODE knop. De RODE knop moet ingedrukt worden om het coördinaat in het computer-geheugen vast te leggen. Het coördinaat B-1 is nu ingebracht (fig. 5).

fig. 5 Inbrengen van coördinaat B-1.



stap 1: Druk de blauwe knop bij B in.

stap 2: Druk de gele knop in bij 1.

stap 3: Druk de rode knop in.

Ga zo verder met het inbrengen van de coördinaten van het vliegtuigmoederschip en laat de BLAUWE knop daarvoor op “B” staan. (Het is niet nodig om deze voor een serie van dezelfde coördinaten steeds weer opnieuw in te drukken). Druk de GELE knop in bij “2” en druk daarna de RODE knop in. Het coördinaat B-2 is nu ingebracht. Ga zo verder (de BLAUWE knop blijft op dezelfde plaats voor deze serie) tot alle vijf coördinaten zijn ingebracht.
N.B. Iedere keer als een knop inhedrukt wordt reageert de computer met een bepaald geluid. Bij dit voorbeeld was het niet nodig om de BLAUWE knop bij “B” voor de tweede keer weer in te drukken. Als U dat echter wel zou doen - wat niet fout is - hoort U geen geluid. **Het geluid dat U hoort na het indrukken van iedere knop, geeft aan dat het coördinaat is ingebracht.**

5. Ga zo verder met het programmeren van al Uw schepen. Wanneer de blauwe of gele knop voor de eerste keer op een bepaalde plaats wordt ingedrukt en U hoort geen geluid, controleer dan of de knop recht voor de letter of het nummer zit en druk die dan nog eens in tot het geluid hoorbaar is. De spelers kunnen kiezen of zij om de beurt een schip inbrengen of tegelijkertijd.

6. **CORRIGEREN VAN EEN FOUT**

   (a) HEEFT U EEN VERKEERD COÖRDINAAT INGEBRACHT en U ontdekt dat, vóórdat de rode knop ingedrukt is . . .
      i. Zet de knop(pen) dan op de goede plaats en druk hem (ze) daar in.
      ii. Als maar één knop (blauw of geel) gecorrigeerd moet

worden, dan hoeft de andere knop niet opnieuw ingedrukt te worden.

(b) HEEFT U EEN VERKEERD COÖRDINAAT INGEBRACHT en U ontdekt dat **nádat** de rode knop ingedrukt is . . .

i. Druk de blauwe knop dan bij “CLE” in (zo wordt alleen het laatste gegeven dat werd ingebracht uitgewist).

ii. Breng dan het juiste coördinaat in (vergeet niet, dat geen geluid hoorbaar is als een van de knoppen op dezelfde plaats blijft).

iii. Druk de rode knop in en ga verder.

7. Als de spelers alle (17) coördinaten van hun vijf schepen precies in het computergeheugen hebben ingebracht, dan moet iedere speler zijn eigen “WOEP” geluid horen, als teken dat alle schepen correct zijn geprogrammeerd. Hoort hij dat niet, dan moet hij de GELE knop bij “CM” indrukken om het geheugen schoon te vegen en moeten de coördinaten van al zijn schepen opnieuw ingebracht worden.
8. Zet de witte LOAD/GO knop op GO, maak uit wie begint en de zeeslag kan beginnen.

B. HET LOSSEN VAN SCHOTEN

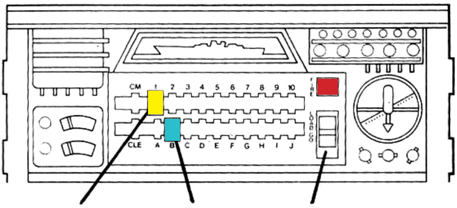
1. De spelers proberen de vloot van de tegenstander te vinden en te laten zinken door er schoten op af te vuren.
2. Het opstaande tussenscherm vóór U stelt de zee van de tegenstander voor. Kies daarop een coördinaat om op te schieten. Geef de plaats aan met een witte stift en breng het coördinaat dan in de computer in.
   VOORBEELD: U kiest “C-6” als Uw doel. Dus in dit geval de blauwe knop bij “C” indrukken, de gele knop bij “6” en tot slot de **rode “fire” knop indrukken**. (De computer reageert dan met het “fluitende” geluid van een gelost schot).
3. Als het door U geloste schot een van de schepen van de tegenstander RAAKT, is direct na het geluid van het geloste schot een explosie te horen en is er een rode lichtflits aan de horizon. U heeft het vijandelijke schip geraakt en noemt het coördinaat, waarop het schot werd gelost. De tegenstander moet dan zeggen welk schip geraakt is (vliegtuigmoederschip, kruiser, etc.).
4. De tegenstander moet nu een RODE stift op zijn schip plaatsen, in het gat dat door U werd geraakt en U vervangt op Uw controleveld de witte stift door een RODE op datzelfde coördinaat om het RAKE schot aan te geven. Uw beurt is daarmee voorbij.

5. Is Uw geloste schot een MISSER, dan is geen explosie te horen en is er geen lichtflits. De witte stift blijft dan op het coördinaat, zodat U daarop niet opnieuw richt. U geeft dan dat coördinaat aan de tegenstander door, zodat hij het ook met een witte stift kan aangeven in zijn eigen zee-speelveld. Uw beurt is daarmee voorbij.
6. Het spel gaat zo verder. De spelers lossen om de beurt een schot. Let op de positie van de RODE stiften op Uw controleveld en bepaal aan de hand daarvan volgende schoten om het hele schip (van 5 gaten in het vliegtuigmoederschip tot 2 gaten in de mijnenveger) tot zinken te kunnen brengen. Als op een schip voldoende RAKE schoten zijn gelost om alle gaten erin met rode stiften te kunnen vullen, is dat schip gezonken.

WINNAAR is de speler, die als eerste alle vijf schepen van de tegenstander tot zinken heeft gebracht. Hij hoort dan het overwinningssignaal “WOEP-WOEP-WOEP””.

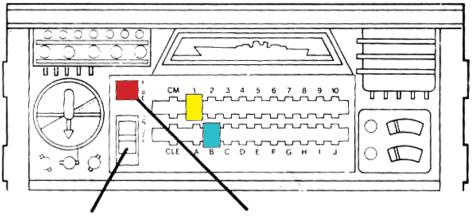
GEBRUIK VAN HET COMPUTER CONTROLEPANEEL

fig. 6



gele knop blauwe knop witte load/go knop

fig. 7



witte on/off knop rode knop

4750-XNL 478

© 1977 Milton Bradley Ltd. under Berne & Universal Copyright Convention. Made in Republic of Ireland.

Deze handleiding werd in 2021 gedigitaliseerd en opnieuw vormgegeven voor gratis verspreiding via Archive.org. De originele layout en lettertypes werden hierbij zo strikt mogelijk gerespecteerd.

Alle inhoud en afbeeldingen © 1977 Milton Bradley Ltd.